vtech®

V.SMILE Pro

SCOOBY-DOO!™

LES CIVILISATIONS PERDUES

MANUEL D'UTILISATION

SCOOBY-DOO and all related characters and elements are trademarks of and © Hanna-Barbera (s07)

V.DISC

Chers parents,

Le jeu vidéo représente aujourd'hui l'un des loisirs préférés des enfants, car il leur propose des univers imaginaires variés avec lesquels ils peuvent interagir. Cependant, de plus en plus jeunes, ils peuvent être confrontés à des jeux vidéo dont le contenu est inadapté à leur âge, voire violent ou immoral.

Comprenant la réticence des parents à laisser entre les mains de leurs enfants des jeux au contenu inapproprié, l'équipe Recherche et Développement vtech® *a créé* **V.SMILE Pro**.

V.SMILE Pro *est une console de jeu innovante spécialement conçue pour les 6-11 ans, qui offre une alternative éducative et ludique à l'univers parfois brutal des jeux vidéo. Elle combine des graphismes en 3D de très bonne qualité, un scénario intelligent, et trois niveaux de difficulté afin que chacun puisse jouer à son rythme. De plus, le contenu pédagogique de chaque jeu est élaboré en collaboration avec des enseignants et des spécialistes du développement cognitif de l'enfant.*

V.SMILE Pro *propose un choix varié de jeux* ***V.Disc*** *dans lesquels votre enfant retrouve ses héros préférés ou rencontre de nouveaux personnages. Chaque jeu est décliné en trois modes qu'il peut explorer comme il le souhaite. Dans le* ***Parcours Aventure****, il est immergé dans une histoire captivante où il exerce ses réflexes et son attention visuelle, tout en faisant appel à de nombreuses compétences intellectuelles. Le* ***Monde du Savoir*** *est un espace où votre enfant peut enrichir sa culture générale grâce à une encyclopédie virtuelle composée d'images, de vidéos et de textes sur des thèmes précis. Enfin, dans l'****Atelier Création****, il laisse libre cours à son imagination.*

Après ***V.Smile Baby®****, destinée aux 12-36 mois et* ***V.Smile®****, destinée aux 3-8 ans, leur cousine* **V.SMILE Pro** *perpétue notre savoir-faire pour atteindre le juste équilibre entre divertissement et apprentissage dans un jeu vidéo.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour découvrir tous les jeux ***V.Disc*** *et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet* ***www.vsmile.fr***

INTRODUCTION

Super ! Tu viens de recevoir le jeu **V.Disc** éducatif **Warner Bros**, ***Scooby-Doo - Les civilisations perdues*** de **VTech®** !

Le musée des civilisations perdues a récemment ouvert ses portes en ville. Mais une curieuse affaire se présente. Des personnes semblent avoir disparu en visitant le musée. L'équipe de Mystères & Cie se rend sur place pour enquêter. Fred, Daphné et Véra entrent dans le musée, tandis que Sammy et Scooby-Doo restent courageusement garder la Mystery Machine…

Ne voyant pas leurs amis revenir, Sammy et Scooby entrent à leur tour dans le musée. En s'approchant d'un vieux miroir antique, Scooby-Doo se retrouve soudain aspiré et projeté dans un passé lointain ! Pour revenir au présent, Scooby-Doo devra traverser les civilisations antiques à la recherche de 5 cristaux magiques.

Au cours de cette fabuleuse aventure, tu pourras enrichir ton vocabulaire, améliorer ton orthographe, exercer ta logique et ta mémoire et découvrir 5 civilisations antiques.

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu **V.Disc** éducatif **Warner Bros**, ***Scooby-Doo – Les civilisations perdues***
2. Le manuel d'utilisation
3. La carte de garantie d'un an

Avertissements :

Le **V.Disc** se compose d'un CD protégé par un boîtier en plastique. Ce boîtier ne s'ouvre pas : il s'installe directement dans le lecteur de la console. Tenter d'ouvrir le boîtier endommagerait le **V.Disc** et le rendrait inutilisable.

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

POUR COMMENCER À JOUER…

- Brancher la console **V.SMILE Pro** et la connecter au téléviseur.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer un **V.Disc**.
- Insérer le jeu **V.Disc** éducatif **Warner Bros**, ***Scooby-Doo – Les civilisations perdues*** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

1 - MENU PRINCIPAL

Utilise le joystick pour sélectionner **Parcours Aventure**, **Monde du Savoir**, **Atelier Création** ou **Options**. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

1.1. Parcours Aventure

Dans ce mode de jeu, aide Scooby-Doo à explorer les mystères des civilisations antiques pour trouver les 5 cristaux qui lui permettront de revenir au présent.

1.2. Monde du Savoir

Dans ce mode de jeu, tu auras accès à la bibliothèque du musée et tu pourras découvrir toute la richesse des 7 grandes civilisations antiques !

1.3. Atelier Création

Ce mode de jeu te permettra d'exercer ta créativité. Tu peux soit aller au restaurant du musée pour préparer un super casse-croûte pour Scooby-Doo avec les ingrédients de ton choix, soit créer un costume traditionnel pour Sammy.

1.4. Options

Sur l'écran d'options, tu peux régler le volume sonore et choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Utilise la manette pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert pour valider.

2 - PARAMÈTRES DE JEU

En mode **Parcours Aventure**, si tu joues pour la première fois ou si tu souhaites démarrer une nouvelle aventure, utilise le joystick pour sélectionner **Nouvelle partie**. Si tu as déjà joué et que tu as sauvegardé ta partie sur la carte mémoire (vendue séparément), utilise le joystick pour sélectionner **Charger une partie**. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Reprendre ta dernière partie

Tu peux choisir de reprendre ta dernière partie là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué. Cette option t'est automatiquement proposée après avoir sélectionné **Parcours Aventure** si tu n'as pas retiré le **V.Disc** de la console depuis ta dernière partie. Pour reprendre ta dernière partie, sélectionne ✔ avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer. Si tu choisis ✖, tu accéderas alors à l'écran te permettant de choisir entre **Nouvelle partie** ou **Charger une partie**. Pour plus de détails, reporte-toi au paragraphe **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.

1.1. Nouvelle partie

Lorsque tu démarres une nouvelle partie, tu peux choisir tes paramètres de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs). Par défaut, le jeu est en niveau facile (niveau 1) et en mode 1 joueur. Si tu veux changer ces paramètres, utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer.

Niveaux de difficulté

Il est possible de choisir entre 3 niveaux de difficulté : niveau facile, moyen ou difficile.

Niveau facile : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés au niveau CP.

Niveau moyen : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés au niveau CE1.

Niveau difficile : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés au niveau CE2.

Nombre de joueurs

Tu peux choisir de jouer en mode 1 joueur ou 2 joueurs. Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu **V.Smile Pro** (vendue séparément). Ce mode est uniquement accessible dans les activités du **Parcours Aventure**. Les 2 joueurs jouent alors l'un après l'autre de manière coopérative (les points sont additionnés pour obtenir un score commun).

1.2. Charger une partie

L'option **Charger une partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues. Elle te permet de reprendre une partie préalablement sauvegardée sur une carte mémoire **V.Smile Pro** (vendue séparément). Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour accéder à l'écran de chargement. Suis alors les indications mentionnées dans le chapitre **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.

SAUVEGARDER ET CHARGER

Dans les modes **Parcours Aventure** et **Atelier Création**, tu peux sauvegarder ta partie en cours ou ta création si tu possèdes une carte mémoire **V.Smile Pro** (vendue séparément). Dans le cas contraire, une sauvegarde automatique te permet néanmoins de reprendre ta partie en cours ou ta dernière création, même après avoir éteint la console, si tu laisses le **V.Disc** inséré dans la console.

1 - PARCOURS AVENTURE

1.1. Sauvegarde automatique

La console **V.SMILE Pro** sauvegarde automatiquement ta dernière partie du **Parcours Aventure** si tu laisses le **V.Disc** inséré dans la console lorsque tu l'éteins, que tu possèdes ou non une carte mémoire. Quand tu rallumes la console, si tu choisis **Parcours Aventure**, un texte à l'écran te propose de reprendre ta dernière partie. Sélectionne ✓ avec le joystick et appuie sur le bouton **OK** si tu veux continuer ta dernière partie (dans ce cas, tu conserves sans pouvoir les modifier tes paramètres de jeu). Choisis ✗ si tu souhaites démarrer une nouvelle partie ou si tu souhaites charger une partie sauvegardée dans la carte mémoire.

Remarques :

- L'option **Reprendre ta dernière partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Pour bénéficier de cette option, ne retire pas le **V.Disc** de la console lorsque tu arrêtes de jouer.
- Tes paramètres de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) sont mémorisés avec ta partie. Ainsi, lorsque tu reprends une partie enregistrée, tu ne peux pas changer tes paramètres de jeu. Si tu souhaites changer tes paramètres de jeu, tu dois démarrer une nouvelle partie.

1.2. Sauvegarder sur une carte mémoire (vendue séparément)

Dans le mode **Parcours Aventure**, tu peux enregistrer ta partie sur une carte mémoire **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Avant d'allumer la console, installe la carte mémoire dans la fente **CARTE MÉMOIRE** prévue à cet effet sur la face avant de la console **V.SMILE Pro**. À la fin d'un jeu du **Parcours Aventure**, tu peux sauvegarder ta partie avant de continuer à jouer ou avant de quitter. Sur l'écran te présentant tes scores, appuie sur le bouton bleu pour accéder à l'écran de sauvegarde. Sur l'écran de sauvegarde, choisis un emplacement de la carte mémoire avec le joystick et appuie sur le bouton vert pour sauvegarder ta partie à cet emplacement. Tu peux sauvegarder jusqu'à trois parties.

Notes :

- Si tous les emplacements de carte mémoire sont occupés, tu peux remplacer une ancienne sauvegarde par une sauvegarde de ta partie en cours, simplement en sauvegardant ta partie « par-dessus » une ancienne sauvegarde.
- Avant de pouvoir remplacer une partie, tu verras un message à l'écran te demandant de confirmer ton choix. Choisis ✓ pour continuer ou ✗ pour annuler. Appuie sur le bouton vert pour valider.

1.3. Charger une partie

Dans le mode **Parcours Aventure**, si tu possèdes une carte mémoire, tu peux sélectionner **Charger une partie** pour récupérer une partie sauvegardée. Utilise le joystick pour sélectionner la partie que tu veux charger et appuie sur le bouton **OK** ou sur le bouton vert pour valider ton choix.

2 - ATELIER CRÉATION

2.1. Sauvegarde automatique

La console **V.SMILE Pro** sauvegarde automatiquement ta dernière création si tu laisses le **V.Disc** inséré dans la console lorsque tu l'éteins, que tu possèdes ou non une carte mémoire. Quand tu rallumes la console, si tu choisis une activité de l'**Atelier Création**, un texte à l'écran te propose de reprendre ta dernière création. Sélectionne avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur **OK** si tu veux continuer à travailler sur ta dernière création. Choisis si tu souhaites réaliser une nouvelle création ou si tu souhaites charger une création sauvegardée sur la carte mémoire.

Remarques :

- L'option **Reprendre ta dernière création** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Pour bénéficier de cette option, ne retire pas le **V.Disc** de la console lorsque tu arrêtes de jouer.

2.2. Sauvegarder sur une carte mémoire (vendue séparément)

Dans le mode **Atelier Création**, tu peux enregistrer tes créations sur la carte mémoire. Avant d'allumer la console, installe la carte mémoire dans la fente **CARTE MÉMOIRE** prévue à cet effet sur la face avant de la console **V.SMILE Pro**. Après avoir créé un costume ou fait un casse-croûte, appuie sur le bouton bleu pour accéder à l'écran de sauvegarde. Choisis ensuite un emplacement vide de la carte mémoire avec le joystick et appuie sur le bouton vert pour sauvegarder ta création à cet endroit. Tu peux sauvegarder jusqu'à dix créations dans chacun des deux ateliers proposés.

Note :

- Si tous les emplacements de carte mémoire sont occupés, tu peux remplacer une ancienne sauvegarde par une sauvegarde de ta création en cours, simplement en sauvegardant ta création « par-dessus » une ancienne sauvegarde.

2.3. Charger une création

Dans le mode **Atelier Création**, si tu possèdes une carte mémoire, sélectionne **Charger** pour récupérer une création sauvegardée dans la carte mémoire. Utilise le joystick pour sélectionner la création que tu veux charger et appuie sur le bouton vert pour valider ton choix.

Au cours du jeu, tu peux accéder à tout moment au menu de chargement en appuyant sur le bouton jaune.

FONCTIONNALITÉS

1 – BOUTON AIDE

Appuie sur le bouton **Aide**, située sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

2 - BOUTON MENU

Le bouton **Menu** permet de revenir au menu principal. Lorsque tu appuies sur le bouton **Menu**, un message apparaît et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie et revenir au menu, ou pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton vert.

3 - BOUTON QUITTER

Appuie sur le bouton **Quitter** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton vert. Le bouton **Quitter** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).

4 - BOUTON OK

Le bouton **OK** te permet, lorsque tu navigues dans les menus, de confirmer ou de valider ton choix.

CONTENU ÉDUCATIF

Parcours Aventure	Contenu éducatif
Jeu 1 : La pyramide du pharaon	Logique, coordination main-œil
Mini-jeu	Vocabulaire, orthographe
Jeu 2 : Les puzzles de l'empereur Maya	Repérage dans l'espace
Jeu 3 : Le cube casse-tête chinois	Observation et mémorisation
Jeu 4 : La voie romaine	Logique et repérage dans l'espace
Mini-jeu	Chiffres romains
Jeu 5 : L'amphithéâtre grec	Lettres grecques

Monde du Savoir	Contenu éducatif
Sujet 1 : La Chine antique	Histoire (civilisations antiques)
Sujet 2 : La Rome antique	Histoire (civilisations antiques)
Sujet 3 : La Grèce antique	Histoire (civilisations antiques)
Sujet 4 : L'Égypte antique	Histoire (civilisations antiques)
Sujet 5 : L'Inde antique	Histoire (civilisations antiques)
Sujet 6 : La Mésopotamie	Histoire (civilisations antiques)
Sujet 7 : La Méso-Amérique	Histoire (civilisations antiques)

Atelier Création	Contenu éducatif
Costumes traditionnels	Créativité
Casse-croûte à volonté !	Créativité

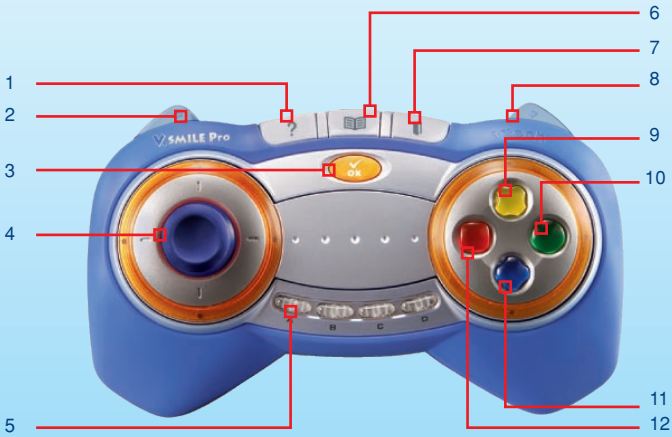
ACTIVITÉS

1 - PARCOURS AVENTURE

1.1. Menu

Il y a 5 jeux différents dans **Parcours Aventure**. Utilise le joystick pour diriger Scooby-Doo vers l'une des 5 portes.

1.2. Commandes de la manette



1	Bouton **Aide**	Entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.
2	Bouton **Flèche gauche**	Faire tourner la caméra ou un objet.
3	Bouton **OK**	Entrer une réponse / Sauter
4	Joystick	Contrôler les mouvements du personnage ou des objets.
5	Boutons **ABCD**	Afficher la configuration de la manette.
6	Bouton **Menu**	Revenir au menu principal.
7	Bouton **Quitter**	Revenir au menu de **Parcours Aventure**.
8	Bouton **Flèche droite**	Faire tourner la caméra ou un objet.
9	Bouton jaune	Obtenir un indice ou faire tourner la caméra.
10	Bouton vert	Même fonction que le bouton **OK**.
11	Bouton bleu	Faire un zoom ou faire tourner un objet.
12	Bouton rouge	Annuler une sélection ou courir.

La configuration de la manette change à chaque jeu. Un écran indique la configuration de la manette à chaque début de jeu.

1.3. Écran de jeu

Dans les 5 activités du **Parcours Aventure**, tu verras différentes informations sur l'écran de jeu :

- La barre de question montre la question à laquelle tu dois répondre.
- La barre de score montre le score total de la partie. Tu peux gagner des points en attrapant les bonus sur ton chemin et en répondant aux questions correctement.
- La barre de temps indique le temps passé dans un jeu. Le jeu s'interrompra si tu ne le termines pas dans le temps imparti.

1.4. Description des jeux

L'ÉGYPTE ANTIQUE – LA PYRAMIDE DU PHARAON

Scooby-Doo se retrouve au cœur d'une pyramide de l'Égypte antique et doit en trouver la sortie en évitant les multiples obstacles.

Saute sur les interrupteurs et résous les puzzles pour ouvrir des portes, faire apparaître des plates-formes, ou baisser des ponts. Fais attention aux momies qui déambulent dans la pyramide !

Puzzle 1 : pousse les vases sur les dalles marquées d'une croix.

Puzzle 2 : saute sur les dalles pour les éteindre toutes.

Mini-jeu : Le message codé

Aide Scooby-Doo à ouvrir la porte en décryptant le code secret. Un mot apparaît au-dessus de la porte, auquel il manque une ou deux lettres. À chaque lettre correspond un dessin ou un hiéroglyphe égyptien. Trouve la ou les lettres manquantes du mot et sélectionne l'objet ou le hiéroglyphe correspondant.

Appuie sur le bouton jaune pour voir s'afficher le tableau des correspondances.

Utilise le joystick pour faire tourner la roue et appuie sur le bouton vert pour sélectionner une réponse.

Apport éducatif : vocabulaire et orthographe.

Niveau facile : mots courts auxquels il manque une ou deux lettres.

Niveau moyen : mots plus longs auxquels il manque une ou deux lettres.

Niveau difficile : mots plus longs auxquels il manque deux lettres.

L'EMPIRE MAYA – LES PUZZLES DE L'EMPEREUR MAYA

Dans ce jeu, tu devras aider Scooby-Doo à reconstituer un temple maya. Pour cela, tu devras assembler 3 ou 4 gros blocs de pierre en reproduisant le modèle affiché en haut à gauche de l'écran. Utilise le joystick pour choisir un bloc de pierre et appuie sur le bouton vert pour le sélectionner. Puis, utilise le joystick pour choisir l'endroit du socle où tu souhaites poser le bloc. Appuie sur le bouton bleu ou sur le bouton jaune pour faire tourner le bloc sur lui-même. Lorsque le bloc est dans la bonne position, appuie sur le bouton vert pour le poser sur le socle. Si tu as posé un bloc dans une mauvaise position, tu peux le reprendre en appuyant sur le bouton rouge.

Apport éducatif : repérage dans l'espace.

Niveau facile : formes régulières et combinaisons simples.

Niveau moyen : formes régulières et combinaisons plus complexes.

Niveau difficile : formes irrégulières et combinaisons plus complexes.

LA CHINE ANTIQUE – LE CUBE CASSE-TÊTE CHINOIS

Aide Scooby à accéder à la porte qui est bloquée par un cube magique flottant. Trouve les paires d'images identiques sur le cube pour les faire disparaître. Lorsque tu as trouvé toutes les paires d'images, le cube s'envolera et Scooby pourra pénétrer à l'intérieur du bâtiment.

Utilise le joystick pour faire tourner le cube et appuie sur le bouton vert pour sélectionner une image. Tu peux désélectionner une image à l'aide du bouton rouge. Les boutons jaune et bleu permettent d'afficher la signification des différents hiéroglyphes chinois.

Apport éducatif : sens de l'observation, découverte des hiéroglyphes chinois.

Niveau facile : trouve 3 paires d'images sur le cube.

Niveau moyen : trouve 3 ou 12 paires d'images sur le cube.

Niveau difficile : trouve 12 paires d'images sur le cube.

LA ROME ANTIQUE – LA VOIE ROMAINE

Scooby doit traverser l'ancienne voie romaine, mais celle-ci est endommagée en de nombreux endroits. Aide Scooby à la réparer en remettant les blocs de pierre à leur place.

Utilise le joystick pour sélectionner un bloc de pierre et appuie sur le bouton vert pour le saisir. Tu peux faire tourner le bloc de pierre à l'aide du bouton bleu ou du bouton jaune. Utilise le joystick pour choisir l'endroit où poser le bloc et appuie sur le bouton vert.

Fais attention, la voie romaine n'est pas toujours plate. Tu devras utiliser des rampes pour descendre et pour monter. Il est nécessaire que 2 blocs mis côte à côte soient à la même hauteur pour que Scooby-Doo puisse avancer.

Certains blocs contiennent des tremplins qui permettent à Scooby-Doo de sauter. Tu peux donc laisser un trou après ce type de bloc, Scooby-Doo sautera par-dessus !

Une fois que tu as reconstitué la voie, appuie sur le bouton rouge pour faire avancer Scooby.

Ne traîne pas trop, le temps est limité !

Apport éducatif : logique et repérage dans l'espace.

Mini-jeu : Les chiffres romains

Scooby se trouve devant une porte close, protégée par plusieurs cristaux flottants. Un chiffre arabe est inscrit sur la base, en dessous des cristaux. Un chiffre romain est inscrit sur chaque face des cristaux flottants.

Trouve le chiffre romain qui correspond au chiffre arabe.

Utilise le bouton bleu, le bouton rouge, ou les boutons **Flèche droite** ou **Flèche gauche** pour faire tourner les cristaux. Appuie sur le bouton vert pour valider ta réponse.

Tu peux accéder à un tableau présentant les chiffres romains qui correspondent aux chiffres arabes en appuyant sur le bouton jaune.

Apport éducatif : les chiffres romains.

Niveau facile : les chiffres romains de 1 à 8.

Niveau moyen : les nombres romains de 1 à 16.

Niveau difficile : les nombres romains de 1 à 20.

LA GRÈCE ANTIQUE – L'AMPHITHÉÂTRE GREC

Scooby-Doo se trouve sur les gradins d'un amphithéâtre grec dans lequel se déplacent des chariots, contenant chacun une lettre grecque.

Une suite de 4 lettres grecques apparaît en bas à droite de l'écran. Le but du jeu est de lancer une boule sur les chariots contenant ces lettres.

Utilise le joystick pour déplacer Scooby à droite et à gauche et appuie sur le bouton vert pour lancer une boule.

Apport éducatif : les lettres grecques, la coordination main-œil.

Niveau facile : tire sur 4 lettres grecques identiques.

Niveau moyen : tire sur 2 paires de lettres.

Niveau difficile : tire sur 4 lettres grecques différentes.

1.5. Écran des résultats

À la fin de chaque jeu, tes résultats s'affichent à l'écran.

Score : indique le score que tu as obtenu lors du dernier jeu.

Score total : indique le score que tu as obtenu depuis le début de l'aventure.

1.6. Écran de sauvegarde

Tu peux sauvegarder ta partie entre chaque jeu si tu possèdes une carte mémoire **V.SMILE Pro** (vendue séparément).

Appuie sur le bouton bleu pour accéder à l'écran de sauvegarde. Procède alors comme indiqué dans le chapitre **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.

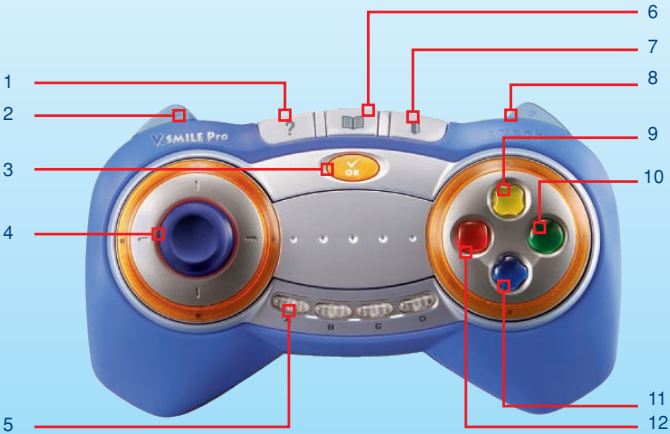
2 - MONDE DU SAVOIR

Ce mode de jeu va te permettre de découvrir plein de choses sur les civilisations antiques. Sept civilisations te sont proposées :

- La Chine antique
- La Rome antique
- La Grèce antique
- L'Égypte antique
- L'Inde antique
- La Mésopotamie
- La Méso-Amérique

Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert pour confirmer.

- Commandes de la manette



1	Bouton **Aide**	Entendre à nouveau les instructions.
2	Bouton **Flèche gauche**	Retourner au fait précédent.
3	Bouton **OK**	Sélectionner / Écouter un fait.
4	Joystick	Déplacer le curseur.
5	Boutons **ABCD**	Afficher la configuration du joystick.
6	Bouton **Menu**	Revenir au menu principal.
7	Bouton **Quitter**	Revenir au menu de **Monde du Savoir.**
8	Bouton **Flèche droite**	Afficher le fait suivant.
9	Bouton jaune	Répéter les instructions.
10	Bouton vert	Même fonction que le bouton **OK**.
11	Bouton bleu	Lire une vidéo.
12	Bouton rouge	Retourner à l'écran précédent.

- Les sujets

Une fois que tu as choisi un thème, utilise le joystick pour choisir un sujet. Lorsque tu es devant un sujet qui t'intéresse, appuie sur le bouton **OK** ou sur le bouton vert pour accéder aux informations sur ce sujet.

- Les informations

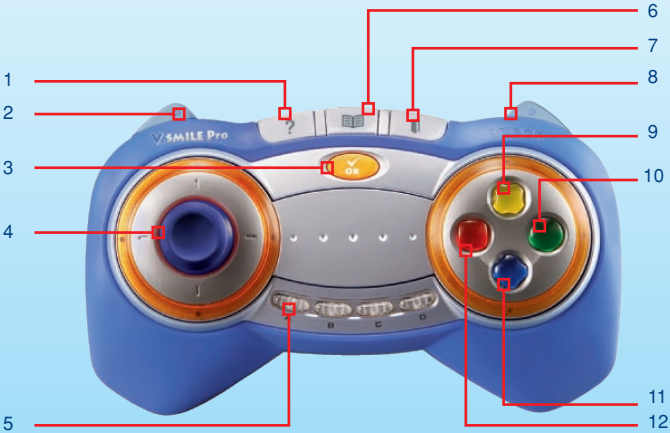
Au sein d'un sujet, tu peux utiliser le joystick pour faire défiler les informations (en sélectionnant les flèches droite et gauche), écouter l'information à haute voix (en sélectionnant l'icône), visionner la vidéo lorsqu'elle est disponible (en sélectionnant l'icône) ou quitter le sujet (en sélectionnant l'icône). Appuie sur le bouton vert pour valider ton choix. Tu peux également faire défiler les informations en utilisant les boutons **Flèche gauche** et **Flèche droite** de la manette.

Bonne exploration !

3 - ATELIER CRÉATION

Le menu de l'**Atelier Création** propose 2 activités créatives. Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert pour valider.

1.1. Commandes de la manette



1	Bouton **Aide**	Entendre à nouveau les instructions.
2	Bouton **Flèche gauche**	Afficher le costume ou le casse-croûte précédent.
3	Bouton **OK**	Valider une sélection.
4	Joystick	Déplacer le curseur à l'écran.
5	Boutons **ABCD**	Afficher la configuration du joystick.
6	Bouton **Menu**	Revenir au menu principal.
7	Bouton **Quitter**	Revenir au menu d'**Atelier Création.**
8	Bouton **Flèche droite**	Afficher le costume ou le casse-croûte suivant.
9	Bouton jaune	Charger une création.
10	Bouton vert	Même fonction que le bouton **OK**.
11	Bouton bleu	Sauvegarder une création.
12	Bouton rouge	Retourner à l'écran précédent.

1.2. Description des activités

COSTUMES TRADITIONNELS

Sammy veut s'acheter un costume traditionnel au magasin de vêtements du musée, au cas où il serait lui aussi propulsé dans une civilisation antique ! Aide-le à se confectionner un joli costume en utilisant des vêtements de différentes cultures.

Choisis d'abord l'un des 9 pays proposés à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert pour valider ton choix.

Puis, choisis des vêtements parmi les 2 habits traditionnels qui te sont proposés.

Il y a 3 types de vêtements à sélectionner : un couvre-chef (casque, chapeau…), un vêtement pour le haut du corps et un vêtement pour le bas du corps.

Une fois que tu as fini un costume pour Sammy, appuie sur le bouton vert pour le faire danser !

Tu peux sauvegarder ton costume à l'aide du bouton bleu et accéder à l'écran de chargement des sauvegardes (si une carte mémoire **V.SMILE Pro** est insérée) en appuyant sur le bouton jaune.

CASSE-CROÛTE À VOLONTÉ !

Toutes ces aventures ont ouvert l'appétit de Scooby-Doo ! Choisis différents ingrédients pour lui faire un super casse-croûte !

Un plat sans garniture apparaît devant Scooby-Doo et une série d'aliments défilent, pour le compléter. Sélectionne un aliment à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert pour valider ton choix. Une fois que tu as fini de garnir le plat, appuie sur le bouton rouge pour que Scooby le mange !

Tu peux faire des pizzas, des tacos, des pâtes, des gâteaux, des sandwichs…

Tu peux changer de plat en utilisant les boutons **Flèche droite** et **Flèche gauche**. Tu peux sauvegarder ton plat à l'aide du bouton bleu et accéder au menu de chargement grâce au bouton jaune.

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

1. Le jeu **V.Disc** éducatif **Warner Bros, Scooby-Doo – Les civilisations perdues** se compose d'un CD protégé par un boîtier en plastique. Ce boîtier ne s'ouvre pas : il s'installe directement dans le lecteur de la console. Tenter d'ouvrir le boîtier endommagerait le **V.Disc** et le rendrait inutilisable.
2. Le **V.Disc** contient un programme destiné au système **V.SMILE Pro**. Ne jamais l'utiliser sur un autre système car cela risquerait de l'endommager.
3. Lire soigneusement le manuel de la console **V.SMILE Pro** avant d'utiliser ce **V.Disc**.
4. Lors de l'insertion du **V.Disc** dans la console **V.SMILE Pro**, toujours placer la face imprimée vers le haut.
5. Le **V.Disc** est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre les surfaces dures.
6. Ne pas soulever ni déplacer la console **V.SMILE Pro** lorsque celle-ci est en cours de fonctionnement.
7. Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
8. Ranger la console **V.SMILE Pro** et les **V.Disc** dans un endroit sec.
9. Afin de sauvegarder différentes parties, il est nécessaire de posséder une carte mémoire **V.SMILE Pro**. Cette carte mémoire est vendue séparément. Pour plus d'informations, consulter le manuel de la console **V.SMILE Pro**.
10. Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez un **V.Disc**, une manette ou une carte mémoire.
11. Ne jamais insérer dans la console **V.SMILE Pro** de CD audio de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car cela pourrait endommager le système ou entraîner des dysfonctionnements.
12. Des « images rémanentes » peuvent parfois apparaître avec certains postes de télévision lorsqu'une image statique reste trop longtemps affichée à l'écran. Ce phénomène se traduit par une image fantôme restant en permanence affichée à l'écran. Afin d'éviter ce problème, nous vous conseillons d'éteindre votre téléviseur ou de mettre en veille l'écran lorsque tout ou partie d'une image est statique et reste longtemps affiché à l'écran (notamment lorsque le jeu est en pause). Pour tout renseignement complémentaire, consulter la notice de votre téléviseur.

ENTRETIEN

Le **V.Disc**, grâce à son boîtier, est protégé des rayures, de la poussière et de tout autre dommage. Néanmoins, en cas de besoin, le CD à l'intérieur du **V.Disc** peut être nettoyé en respectant la procédure suivante :

1. Poser le **V.Disc** sur une surface plane, face imprimée vers le bas.
2. Pousser le petit loquet situé sur la tranche du **V.Disc**, puis faire glisser la partie coulissante vers le bas.
3. Essuyer le CD avec un chiffon doux et sec.

SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel et pour tout problème ou suggestion que vous souhaitez nous soumettre, nous vous suggérons de contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement à l'arrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Services consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2/6, rue du Château d'Eau - BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
Email : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € / min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas mettre en ligne tous les témoignages, pour cause de contraintes matérielles, ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

INFORMATIONS LÉGALES

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et des informations qu'il contient et toute utilisation non autorisée de marques déposées constituent un délit. Le piratage nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Tout contrevenant s'expose à des poursuites judiciaires.

ATTENTION - AVERTISSEMENTS SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENTS AUX ENFANTS : PRÉCAUTIONS À PRENDRE

- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENTS AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

© 2007 VTech®
Imprimé en Chine
91-02211-022-000